

TRADING CARD GAME KERAJAAN MAJAPAHIT

Muhammad Andiyono¹
Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian²

¹Mahasiswa, ²Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Bangsa Indonesia mempunyai ragam budaya yang sangat unik dan tentunya dipengaruhi oleh peradaban-peradaban yang telah ada sebelumnya. Seperti diketahui bahwa Indonesia pada masa lalu terdiri atas kerajaan-kerajaan. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan yang didirikan sekitar pada tahun 1293 oleh Raden Wijaya. Pada sekitar abad ke-14 dan mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dan patihnya Gajah Mada. Kerajaan Majapahit mempunyai kawasan yang sangat luas dan hampir meliputi seluruh nusantara. Pembelajaran sejarah tidak hanya melalui buku pelajaran yang di ajarkan di sekolah tetapi juga bisa dilakukan melalui permainan agar anak-anak tidak merasa bosan. Banyak jenis permainan yang dapat dimainkan di jaman modern ini, dan salah satunya adalah permainan kartu. Permainan kartu dapat dimainkan dimana saja dan sangat populer di kalangan remaja. Dengan menggabungkan permainan dan unsur budaya akan mempermudah pembelajaran sejarah dan menanamkan rasa cinta terhadap bangsa sendiri.

Kata Kunci: Permainan, *Trading Card Game*, Majapahit, Sejarah

ABSTRACT

Indonesia is a country with countless unique cultural diversity which most likely influenced by the civilization that has been before. As it is widely known Indonesia in the past divided in many kingdoms. Majapahit kingdom was an empire which established around 1293 by Raden Wijaya and reached its peak of glory in the 14th century during the reign of Hayam Wuruk and his mahapatih Gajah Mada. The study of history is not only confined through textbooks in school. It can also be done by a game so that children will not feel bored and they can learn through playing. There are many kinds of games that can be played in this modern era, and one of them is a card game. Card games can be played anywhere and is very popular among teenagers. The combination of game and cultural element expected to make it easier to learn about of history and imparts a sense of nationalism.

Keyword: Game, *Trading Card Game*, Majapahit, History

I. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia mempunyai ragam budaya yang sangat unik, hal ini tentu dipengaruhi oleh peradaban yang telah ada sebelumnya. Seperti diketahui bahwa Indonesia pada masa lalu merupakan kerajaan-kerajaan yang tidak mempunyai kesatuan, mengingat bangsa kita terdiri atas gugusan kepulauan. Majapahit, salah satu kerajaan yang terbesar dan hampir berhasil menyatukan seluruh nusantara. Kerajaan Majapahit adalah kerajaan yang didirikan sekitar pada tahun 1293 oleh Raden Wijaya. Pada sekitar abad ke-14, kerajaan ini mencapai puncak kejayaannya pada masa pemerintahan Hayam Wuruk dan patihnya Gajah Mada.

Namun sangat di sayangkan di era modern ini, rasa cinta terhadap sejarah bangsa dan asal-usul bangsa ini semakin pudar di dalam masyarakat. Khususnya pada usia remaja dan anak-anak, seringkali pada kenyataannya mereka acuh dan tidak peduli terhadap sejarah sendiri, malah remaja saat ini lebih cenderung untuk menggemari sejarah maupun budaya bangsa lain, kebudayaan memang bersifat *universal* tapi setidaknya sebagai generasi penerus bangsa kita mengerti dan paham seluk beluk dan kebudayaan sendiri.

Kenyataan saat ini yang terjadi cukup memprihatinkan, bangsa indonesia tidak cinta dan peduli terhadap budaya sendiri, jadi sebaiknya pembelajaran yang efektif sudah dilakukan kepada masyarakat sejak usia dini. Sering kali pembelajaran sejarah diberikan pada saat bersekolah terutama pada sekolah menengah pertama, pada masa ini mereka mulai di kenalkan tentang sejarah dan kebudayaan indonesia. Akan tetapi, mereka beranggapan belajar sejarah itu membosankan, hal itu hanya dipelajari saat pelajaran di sekolah dengan pembelajaran yang bersifat pasif, buku pelajaran yang tebal, penuh dengan tulisan, penuh dengan tahun-tahun kejadian, dan penuh dengan hafalan.

Saat ini kegiatan bermain merupakan salah satu kegemaran favorit bagi semua orang, khususnya untuk anak-anak. Anak-anak modern saat ini seringkali lebih senang bermain daripada harus belajar atau melakukan kegiatan bersosialisasi. Permainan juga bisa menjadi media pembelajaran yang efektif, karena melalui sebuah kesenangan bermain tanpa sadar juga bisa banyak mendapat pengetahuan pembelajaran.

Banyak macam permainan yang dapat dimainkan di jaman yang serba modern ini, salah satunya adalah permainan kartu, permainan ini merupakan permainan yang dilakukan lebih dari satu orang dengan media kartu. Permainan kartu memiliki keunggulan mudah dibawa dan dapat dimainkan dimana saja, permainan ini masih cukup

populer dikalangan remaja serta memiliki banyak penggemar walaupun jaman sudah maju ke-era *digital*

Melihat banyak faktor tersebut di perlukan sebuah perancangan permainan kartu untuk menanamkan rasa cinta sejarah sendiri dengan tema kerajaan Majapahit. Menggabungkan permainan dan unsur budaya tentunya akan lebih mudah untuk menanamkan rasa cinta tersebut dalam diri target *audience*. Diharapkan melalui metode ini, target *audience* akan dengan bangga dengan kisah bangsa mereka, dan dengan senang hati mau melestarikan sejarah bangsa mereka sendiri

II. METODE PERANCANGAN

2.1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya ataupun dari objek penelitian, data primer di dapat melalui kuisisioner, wawancara, ataupun pendekatan melalui observasi.

2.1.1. Metode Observasi

Observasi di lakukan dengan pengamatan langsung ke objek, dalam perancangan ini observasi di lakukan kepada anak-anak yang menyukai *game*. Pengambilan data observasi juga di lakukan di tempat-tempat seperti sekolah dan tempat bermain anak.

2.1.2. Metode Wawancara

Wawancara di lakukan dengan narasumber yang terkait dengan sejarah kerajaan majapahit dalam hal ini adalah Bapak Kuswanto selaku koordinator kelompok kerja Musium Trowulan Mojokerto, wawancara dilakukan pada 17 April 2014 di kantor Musium Trowulan Mojokerto, Jl. Pendopo Agung Kec. Trowulan. Selain itu wawancara juga di lakukan kepada beberapa pengunjung Museum Trowulan terutama anak SD selaku target perancangan yang sedang melakukan *study tour* di Museum Trowulan Mojokerto.

2.1.3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan cara merekam video secara langsung hasil wawancara dengan narasumber dan mengabadikan objek-objek di area Museum Trowulan melalui foto.

2.2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan.

2.2.1. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan dalam perancangan ini digunakan sebagai pengumpulan data berupa teori-teori yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual, sejarah Kerajaan Majapahit dan teori-teori tentang game. Data-data tersebut dapat di ambil dari buku, jurnal dan artikel dari media cetak maupun *digital*.

2.3. Target Segmen

2.3.1. Demografis

Segmentasi demografis adalah pasar dikelompokkan berdasarkan variabel-variabel pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, jumlah penduduk, usia, ukuran keluarga, siklus hidup keluarga, pekerjaan, agama, ras, generasi, kewarganegaraan, dan kelas sosial, sasaran yang akan dituju adalah masyarakat kalangan menengah keatas laki-laki berusia 8-13 tahun. Pada usia ini mereka banyak meluangkan waktu untuk bermain dan belajar. Anak-anak yang mempunyai keluarga kecil dengan taraf hidup menengah keatas dengan pendapatan keluarga Rp. 5.000.000 - Rp.10.000.000 perbulan atau lebih.

2.3.2. Geografis

Data geografis berisi daerah target segmentasi berupa desa, kota, provinsi, pesisir, maupun pegunungan. Berdasarkan segmentasi demografis, sasaran yang diinginkan adalah seluruh daerah Jawa terutama pada daerah perkotaan, contohnya adalah Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya dan Mojokerto yang merupakan daerah asal Kerajaan Majapahit.

2.3.3. Psikografis

Data psikografis memiliki ide yang menggambarkan faktor-faktor psikologis yang membentuk konsumen. Namun dalam prakteknya psikografis dipergunakan untuk mengukur gaya hidup konsumen berdasarkan nilai dan kepribadian. Berdasarkan psikografis sasaran yang dituju adalah anak-anak yang suka bermain dan berkumpul

dengan teman-temannya. Sesuai dengan fenomena yang terjadi di masyarakat bahwa anak-anak dan bermain adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan.

2.3.4. Behavior

Segmentasi *behaviour* membagi kelompok berdasarkan status pemakai, kejadian, tingkat penggunaan, status kesetiaan, tahap kesiapan pembeli dan sikap. *Trading Card Game* Kerajaan Majapahit di gunakan sebagai media interaksi dengan *audience*. Jenis permainan ini memiliki interaksi langsung yang memposisikan pemain sebagai tokoh utama dalam game tersebut. Hal ini membuat pesan yang ingin di sampaikan bisa di mengerti oleh *audience*.

III. KONSEP PERANCANGAN

Perumusan konsep di tujuikan untuk menyederhanakan suatu pemikiran yang telah diperoleh untuk membentuk suatu istilah. Konsep merupakan suatu pemikiran awal untuk membentuk suatu karya desain yang dimaksudkan untuk menentukan tujuan dari karya tersebut sehingga masyarakat lebih mudah untuk memahami maksud dari suatu karya.

Dalam perancangan konsep untuk permainan *Trading Card Game* Kerajaan Majapahit menggunakan keyword "*Reality of kingdom*" yang dimaksudkan pengabungan antara kerajaan majapahit dan *output* pendukung yang berupa *Augmented Reality* yang berbasis aplikasi android, "*Reality*" adalah realitas atau kejadian nyata yang benar-benar terjadi, "*Kingdom*" adalah kerajaan yang lama, dalam hal ini kerajaan majapahit merupakan kerajaan kuno yang di didirikan oleh Raden Wijaya pada tahun 1293, Raden Wijaya sendiri merupakan menantu dari Raja Singasari, pada saat Kerajaan Singasari jatuh karena pemberontakan Raden Wijaya berhasil melarikan diri dan membentuk suatu perkampungan kecil hingga menjadi kerajaan besar yang disebut Majapahit.

3.1. Konsep Permainan/Gameplay

Gameplay merupakan aturan atau cara bermain dari sebuah *game*. dalam perancangan ini jenis permainan yang di angkat adalah *game* dengan *genre Trading card game* dimana *game* ini di mainkan dua orang atau lebih. Beberapa jenis permainan *TCG* mempunyai peraturan yang berbeda-beda antar pemain, meliputi dari tujuan pemain, jumlah dan jenis kartu yang di gunakan dalam permainan. Setiap kartu memiliki tambahan teks yang menjelaskan jenis dan kemampuan khusus dari kartu tersebut. Beberapa kartu juga memberi penjelasan bagai mana cara mengeluarkan kartu tersebut.

Tetapi secara garis besar setiap jenis permainan *TCG* memiliki unsur kesamaan dalam langkah-langkahnya. Keunikan dari permainan *TCG* ini adalah setiap kartu memiliki ilustrasi yang unik sehingga memberi nilai tambah dari permainan tersebut. Di beberapa kartu ilustrasi ini menggambarkan efek dan peran kartu tersebut.

3.2. Pesan Moral

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah bahwa Kerajaan Majapahit mempunyai tokoh-tokoh penting dalam sejarah terutama dalam terbentuknya Kerajaan Majapahit yang harus di ketahui oleh masyarakat luas, dengan adanya perancangan ini di harapkan masyarakat mau mempelajari sejarah lokal untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap sejarah sendiri, dengan adanya media pembelajaran berupa game diharapkan masyarakat lebih tertarik lagi untuk mempelajari sejarah.

3.3. Gaya Visual

Setelah dilakukannya wawancara dan observasi, gaya gambar yang di minati oleh target audience adalah gaya gambar komik *manga* dan *Digital Painting*. Gaya gambar ini merupakan gaya gambar surealis. Dilihat dari kegemaran target segmen yang gemar melihat film kartun dan membaca komik sehingga mereka cenderung tertarik terhadap hal yang berbau *manga*.

3.4. Karakter

Dalam *Trading Card Game* ini menampilkan tokoh-tokoh dalam Kerajaan Majapahit, tokoh-tokoh tersebut diantaranya adalah raja-raja yang pernah membawa kejayaan dalam Kerajaan Majapahit dan beberapa Mahapatih dan tokoh pemerintahan dalam Kerajaan Majapahit.

3.5. Tipografi

Font yang digunakan untuk logo dan tulisan dalam game ini menggunakan *font* dengan karakter yang tegas dan kuat. *Font* dengan karakter tersebut memberi persepsi bahwa game yang bertemakan Kerajaan Majapahit ini mendeskripsikan kekuatan dari Majapahit yang pernah berkuasa di Jawa Timur.

3.6. Warna

Pemilihan warna yang sesuai dengan tema yang diangkat yaitu “*Kingdom*” maka pemain bisa mengetahui suasana dari Kerajaan Majapahit, para pemain bisa menuangkan imajinasi mereka dalam memainkan permainan ini. Sesuai dengan keyword pemilihan warna untuk game ini menggunakan warna kuno yang identik dengan warna coklat, kuning, *orange* dan ditambahkan dengan unsur warna yang ada dalam Kerajaan Majapahit yaitu warna merah bata yang di ambil dari warna candi di sekitar Kerajaan Majapahit

IV. KESIMPULAN

Kurangnya minat remaja untuk mempelajari sejarah cukup memerlukan perhatian, media pembelajaran yang cenderung membosankan merupakan salah satu alasan mereka untuk malas mempelajari sejarah, dari permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah media baru agar mereka tertarik untuk mempelajari sejarah dengan cara yang berbeda salah satunya dengan bermain karena secara psikologis belajar dengan suasana yang menyenangkan dapat mempermudah pemahaman seseorang, selain itu mengingat karakteristik remaja yang suka bermain maka media yang digunakan adalah sebuah permainan yang didalamnya terdapat pembelajaran sejarah.

KEPUSTAKAAN

- Muljana, Slamet. 2005. *Menuju Puncak Kemegahan (sejarah Kerajaan Majapahit)*. Yogyakarta: PT. LkiS Pelangi Aksara.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Oxland, Kevin. 2004. *Gameplay and Design*. England: Addison Wesley.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *NIRMANA: Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

BIODATA PENULIS

M. Andiyono, S.T. lahir di Mojokerto, 22 November 1992. Menempuh pendidikan S1 di Universitas Pembangunan Nasional “*Veteran*” Jawa Timur, jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2010. Sebagai Desainer Komunikasi Visual, penulis memilih fokus pada bidang Ilustrasi dan Multimedia.

Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, ST., M.Ds. lahir di Surabaya, 19 Januari 1987. Menyelesaikan pendidikan S1 jurusan Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya pada tahun 2005-2010. Menyelesaikan Studi S2 jurusan Ilmu Desain pada Fakultas Seni Rupa dan Desain di Institut Teknologi Bandung pada tahun 2011-2013. Pada saat ini sedang menjalankan bisnis dalam bidang desain dan sebagai Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan di Universitas Pembangunan Nasional “*Veteran*” Jawa Timur sampai sekarang.

LAMPIRAN



Gb.1. Logo



Gb.2. Kartu Utama



Gb.3. Kartu Senjata



Gb.4. Kartu Ritual



Gb.5. Aplikasi Ensiklopedia



Gb.6. Kemasan kartu



Gb.7. Stand Pameran, 7 Juni 2015 *East Coast Center*